



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

*Production design* merupakan salah satu aspek yang penting dalam film. *Production designer* berperan besar dalam membangun cerita yang ingin disampaikan melalui *mise en scene* seperti penggunaan warna, *setting*, kostum dan *makeup*. Penulis sebagai *production designer* dalam film “Gelap Mata” telah melalui langkah *script breakdown* hingga penulis mulai mendapat bayangan mengenai suasana setiap *scene* yang kemudian menuntun untuk menganalisa kebutuhan *set* dan properti.

Visualisasi 3D *character* dilakukan dengan mengamati *character breakdown*, kemudian merancang konsep yang sesuai serta melakukan riset mengenai masing-masing halnya. Pada 3D *character* Yatno dapat divisualisasikan dengan mengaplikasikan *set* tempat tinggal Yatno yang terlihat kumuh dan tidak terawat melalui tembok yang dirancang agar terlihat adanya rembesan air. Properti yang digunakan juga merupakan barang-barang kuno karena Yatno tidak selalu mampu untuk membeli barang baru. Selain itu, pakaian yang Yatno kenakan sangat sederhana. Hal-hal ini dirancang sesuai dengan kondisi dan kelas sosial Yatno.

Mbah Sukmo merupakan seorang dukun yang misterius. Hal ini divisualisasikan dengan membuat *set* ruang ritualnya yang dipenuhi dengan kain hitam serta properti lilin, benda pusaka, boneka *voodoo*, kendi-kendi, dan alat ritual lainnya. Kostum yang ia kenakan juga warna hitam serta menggunakan

cincin-cincin akik yang dipercaya berkaitan dengan sesuatu yang gaib. Pada saat pelaksanaan ritual, mbah Sukmo mengenakan ikat sunda karena dalam 3D *character*, mbah Sukmo merupakan orang sunda.

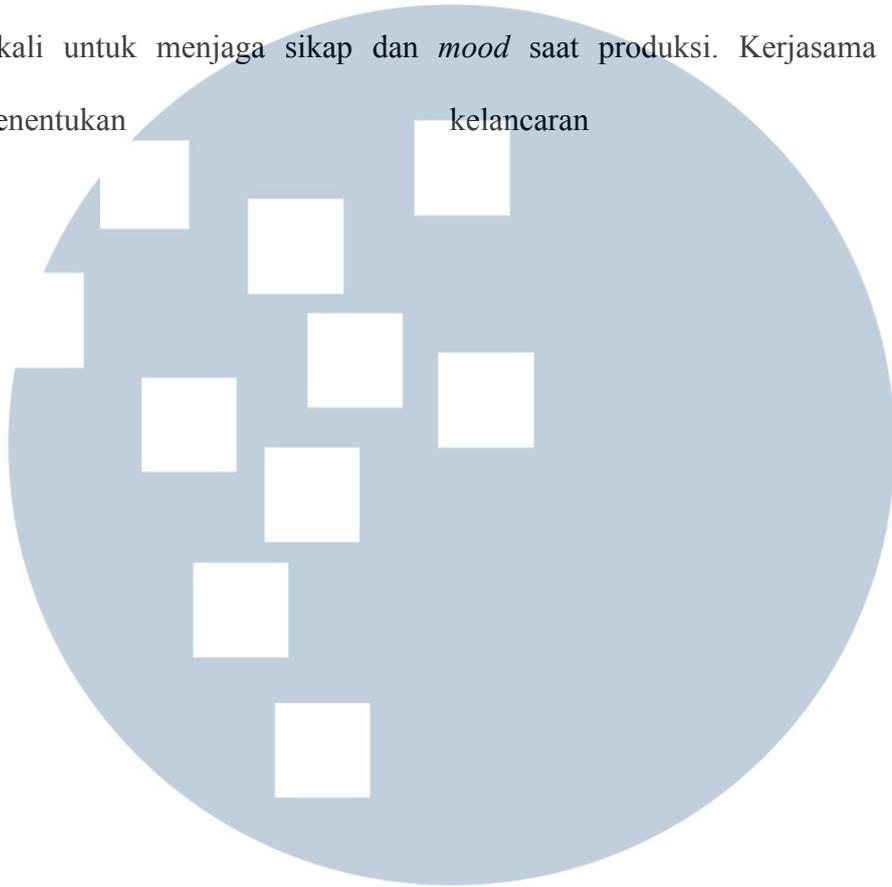
Penulis sebagai *production designer* berperan besar dalam membangun konsep *look* film yang mencakup *set design*, kostum, *color palette* serta properti-properti di dalamnya. Dalam film “Gelap Mata” penulis telah melakukan *mock up set*, membuat darah palsu yang dapat dimakan dan tidak dapat dimakan, mengumpulkan properti dengan membeli dan membuatnya sendiri, membuat kostum terlihat tidak baru serta melakukan *aging* tembok dengan mengecat tembok dengan warna *vanilla yellow* dan menepuk cat warna coklat menggunakan busa.

Dalam seluruh proses aplikasi rancangan, penting sekali untuk selalu berantisipasi dengan kendala yang mungkin terjadi. Salah satunya adalah ketika pemilik lokasi *shooting* membatalkan perjanjian yang membuat lokasi tidak dapat digunakan. Lebih baik berantisipasi dengan mencari opsi lokasi lain sejak awal proses *scouting*. Selain itu, *production designer* tidak dapat bekerja sendiri karena cukup banyak yang harus dilakukan. Oleh karena itu, penting sekali untuk memiliki tim artistik atau *art department*.

## 5.2. Saran

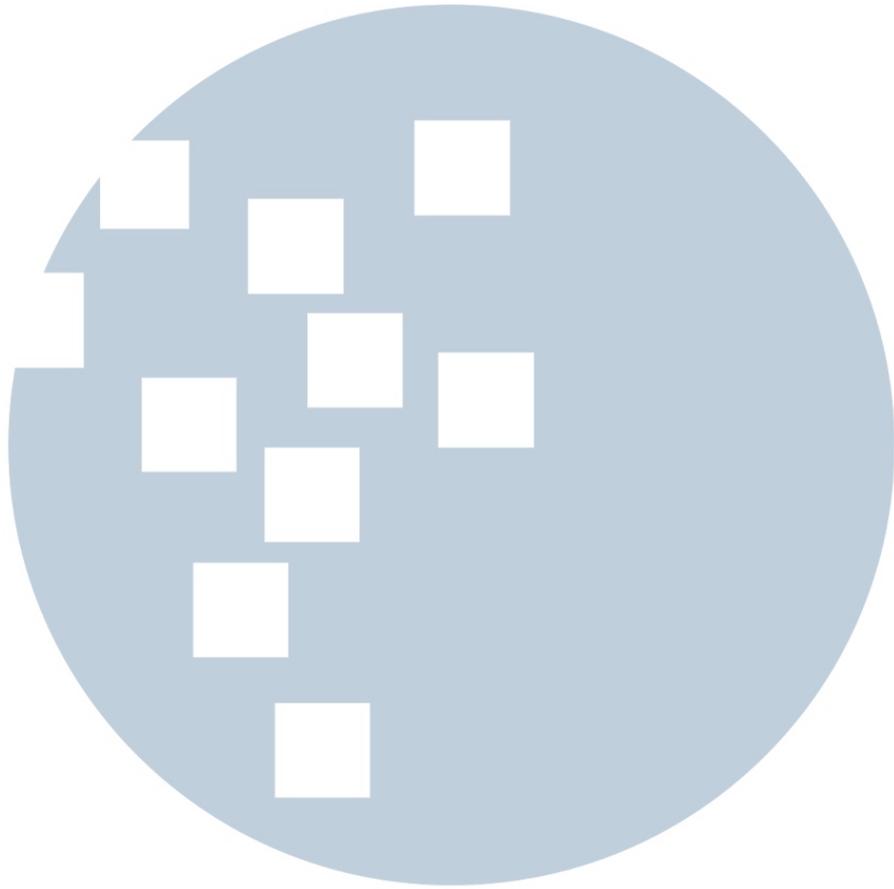
Dalam proses pembentukan konsep, sebaiknya riset dilakukan dengan sedalam dan semaksimal mungkin agar konsep menjadi kuat. Kemudian komunikasi yang baik dengan tim diperlukan agar tidak ada kesalahpahaman. Selain itu, penting

sekali untuk menjaga sikap dan *mood* saat produksi. Kerjasama yang baik menentukan kelancaran produksi.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA